

Guía do curso
CINE E EMOCIÓNS:
RECURSOS DIDÁCTICOS
PARA FP BÁSICA

Primeira edición. Curso 26/27
30 horas.
Do 7 ao 31 de xaneiro de 2027

Índice

1. Descrición do curso	3
2. Persoa titora	3
3. Obxectivos	3
4. Competencias profesionais do profesorado	3
5. Módulos, descrición e obxectivos	6
6. Metodoloxía e avaliación	10
7. Comunicación	12
8. Transferencia e impacto nas aulas	12
9. Requirimentos para seguir o curso	12
10. Licenza de uso	12

1. Descrición do curso

O cinema constitúe unha poderosa ferramenta educativa para fomentar a aprendizaxe significativa, a educación emocional e o desenvolvemento persoal do alumnado da FP Básica. As historias audiovisuais permiten abordar situacións próximas á realidade dos mozos e mozas, promovendo a reflexión crítica, a empatía, a resolución de conflitos e a construción dunha identidade positiva.

Este curso ofrece recursos para incorporar o cine nas prácticas docentes a través da análise de secuencias cinematográficas, a educación emocional e a creación de produtos audiovisuais realizados exclusivamente co teléfono móbil. Ademais, introdúcese o uso da aplicación de edición de vídeo VN, coa que ao profesorado crear materiais didácticos dinámicos e adaptados ás características do alumnado da FP Básica.

2. Persoa titora



Claudio Pan Carollo

3. Obxectivos

Catro son os obxectivos fundamentais que se pretende acadar neste curso:

- Comprender o valor do cinema como ferramenta emocional e educativa no contexto da FP Básica.
- Adquirir estratexias para traballar a intelixencia emocional a través da análise e creación de curtametraxes.
- Diseñar actividades didácticas baseadas no cine que promovan a reflexión, a empatía e a expresión emocional no alumnado.
- Desenvolver a creatividade na produción e edición de vídeo empregando exclusivamente o teléfono móbil.

4. Competencias profesionais do profesorado

Competencias profesionais docentes

Segundo o modelo de competencias profesionais docentes da Rede de Formación da Consellería de Cultura, Educación, Formación Profesional e Universidades, a través deste curso formaraste prioritariamente nas seguintes competencias, descritores e indicadores:

Competencia	Descritor
Competencia didáctica	Didácticas específicas e metodoloxías
Competencia dixital docente	Ensino e aprendizaxe

Competencia didáctica. Descritor competencial: didácticas específicas e metodoloxías

A contribución deste curso ao desenvolvemento deste descritor competencial baséase en que o/a docente dominará a didáctica específica da área e facilitará a aprendizaxe activa na aula, creando un ambiente persoal de aprendizaxe dixital propia.

Competencia dixital docente. Descritor competencial: ensino e aprendizaxe

A contribución deste curso ao desenvolvemento deste descritor competencial radica en que o/a docente coñecerá e manexará software para crear e transmitir contidos audiovisuais.

Competencia dixital docente

Ademais, este curso inclúe as seguintes áreas, competencias e indicadores que che permitirán acadar e acreditar diferentes niveis de competencia dixital docente:

Área	Competencia	Nivel	Indicador
1 COMPROMISO PROFESIONAL	1.4. Desenvolvemento profesional dixital continuo	B.1. Análise e reflexión individual sobre a aplicación persoal das metodoloxías e tecnoloxías dixitais.	1.4.B.1.1. Participa en actividades de formación para o desenvolvemento profesional docente dirixidas por persoas expertas en liña ou presenciais, nas que se utilicen recursos dixitais para o seu desenvolvemento.
2 CONTIDOS DIXITAIS	2.2. Creación e modificación de recursos dixitais	B.1. Análise e reflexión individual sobre a aplicación persoal das metodoloxías e tecnoloxías dixitais.	2.2.A.1.3. Utiliza ferramentas de autor/a xerais para a creación e edición de contidos dixitais (ofimáticas, editor de audio, imaxes, vídeo etc.) e as específicas das materias que imparte (editor de ecuacións, partituras, editor de texto para diversos alfabetos...).
3 ENSINO E APRENDIZAXE	3.1. Ensino	B.1. Uso autónomo, na práctica docente, das tecnoloxías dixitais incorporadas na programación didáctica	3.1.B.1.3. Valora, durante o seu uso, a idoneidade dos recursos dixitais empregados habitualmente para a consecución dos obxectivos de aprendizaxe por parte do alumnado.
6 DESENVOLVEMENTO DA COMPETENCIA DIXITAL DO ALUMNADO	6.3. Creación de contidos dixitais	B.1. Integración nos procesos de ensinanza e aprendizaxe, de forma autónoma, dos aspectos curriculares relativos ao desenvolvemento da competencia do alumnado na creación de contidos dixitais.	6.3.A.2.1. Aplica, coa axuda doutros e doutras docentes, propostas didácticas que permiten desenvolver a competencia para a creación de contidos dixitais adecuándoos ao currículo, ao proxecto educativo e ao plan dixital do centro.

5. Módulos, descripción e obxectivos

Módulo 0. As emocións entran en escena. (2 horas)

Do 7 ao 11 de xaneiro de 2027

Esta unidade constitúe unha primeira aproximación á educación emocional a través da linguaxe audiovisual. O videoclip, pola súa proximidade aos intereses do alumnado e pola súa capacidade para combinar imaxe, música e mensaxe, convértese nun recurso idóneo para explorar emocións, sensacións e estados de ánimo.

Obxectivos

- Analizar a relación entre música, imaxe e emoción.
- Expresar de maneira respectuosa sentimentos e opinións.
- Desenvolver habilidades de observación e interpretación audiovisual.

Módulo 1. Historias que transforman (4 horas)

Do 8 ao 11 de xaneiro de 2027

Nesta unidade investigarase o potencial das historias cinematográficas como motor de transformación persoal e social. A través do visionamento e análise de películas clásicas, o alumnado descubrirá personaxes memorables que afrontan desafíos, medran emocionalmente e se enfrontan a decisións significativas. As narracións servirán para reflexionar sobre valores universais como a amizade, a honestidade, o esforzo ou a xustiza. O cine clásico permitirá tamén comprender a evolución da linguaxe cinematográfica e o seu impacto cultural.

Obxectivos

- Analizar a evolución emocional dos personaxes.
- Reflexionar sobre valores presentes nas historias.
- Desenvolver o pensamento crítico e a capacidade de interpretación.

Módulo 2. Historia de vida. Historias de aprendizaxe (4 horas)

Do 12 ao 14 de xaneiro de 2027

As películas contemporáneas ofrecen múltiples exemplos de superación, descubrimento persoal e aprendizaxe ao longo da vida. Nesta unidade, o alumnado analizará historias nas que se abordan retos individuais, sociais ou profesionais, e identificarán os procesos de cambio que experimentan os protagonistas. O cine moderno servirá para conectar os contidos coa realidade máis próxima do alumnado de FP Básica, e favorecer a identificación con situacións e conflitos actuais. Mediante a análise das emocións, das decisións tomadas polos personaxes e das súas consecuencias, promoverase unha visión positiva da aprendizaxe como ferramenta de crecemento persoal, académico e profesional.

Obxectivos

- Relacionar situacións do cine coa experiencia propia.
- Fortalecer a autoestima e a motivación.
- Analizar as consecuencias das decisións persoais.

Módulo 3. O cine como espello emocional (4 horas)

Do 15 ao 17 de xaneiro de 2027

O documental constitúe unha xanela aberta á realidade e ás experiencias doutras persoas. Nesta unidade utilizaranse diversos documentais para explorar emocións vinculadas a situacións reais, e propiciar a empatía e a comprensión de diferentes contextos sociais, culturais e persoais. O alumnado aprenderá a interpretar os recursos narrativos e visuais empregados para transmitir mensaxes e emocións auténticas.

Obxectivos

- Desenvolver a empatía e a comprensión da diversidade.
- Identificar emocións presentes en historias reais.
- Analizar a función social e educativa do documental.
- Mellorar as capacidades de reflexión e diálogo.

Módulo 4. O cine como xerador de reflexión emocional (4 horas)

Do 18 ao 20 de xaneiro de 2027

As series audiovisuais forman parte do consumo cultural habitual do alumnado e ofrecen múltiples oportunidades para a análise emocional. Nesta unidade estudarase como as narrativas seriadas desenvolven personaxes, relacións e conflitos ao longo do tempo, favorecendo unha reflexión máis profunda sobre as emocións humanas. Co visionado de fragmentos seleccionados, abordaranse a toma de decisións, a resolución de conflitos e o impacto das accións persoais nas relacións sociais.

Obxectivos

- Analizar conflitos e relacións presentes nas series.
- Potenciar o pensamento crítico ante os medios audiovisuais.

Módulo 5. Cinema galego (4 horas)

Do 21 ao 24 de xaneiro de 2027

Esta unidade pretende achegar o alumnado á riqueza e diversidade do cinema galego como expresión cultural e artística de noso. A través do visionado e análise de obras representativas, explorarase como o audiovisual galego trata as emocións, experiencias vitais, identidade, memoria e transformación social. O alumnado descubrirá referentes da creación cinematográfica galega e valorará o papel da lingua e da cultura como elementos de construción colectiva.

Obxectivos

- Analizar emocións e valores presentes nas producións galegas.
- Desenvolver unha actitude crítica e apreciativa fronte ao patrimonio cultural.

Módulo 6. Dar forma ás historias (3 horas)

Do 25 ao 27 de xaneiro de 2027

Despois de analizar múltiples narrativas audiovisuais, esta unidade introduce o alumnado nos fundamentos da creación e edición de vídeo. Empregando ferramentas accesibles e de uso sinxelo como a app VN, aprenderanse conceptos básicos como a selección de imaxes, a montaxe, a incorporación de son e a organización narrativa dos contidos. O proceso creativo axudará a comprender como as decisións técnicas inflúen na comunicación de emocións e mensaxes. A práctica favorecerá o traballo colaborativo e a experimentación artística, convertendo o alumnado en creador e non só en espectador. A unidade culminará coa elaboración de pequenas pezas audiovisuais.

Obxectivos

- Coñecer os principios básicos da edición audiovisual.
- Utilizar ferramentas dixitais de edición sinxela.
- Crear mensaxes audiovisuais con intención comunicativa.

Módulo 7. Da emoción ao proxecto: deseño dunha experiencia cinematográfica didáctica (5 horas)

Do 28 ao 31 de xaneiro de 2027

No módulo final, cada docente desenvolverá unha Unidade Didáctica completa. - Diseñarase unha proposta didáctica baseada no uso do cinema como ferramenta para o desenvolvemento emocional e competencial do alumnado de FP Básica. Partindo dos coñecementos adquiridos ao longo do curso, planificaranse actividades, recursos, metodoloxías e instrumentos de avaliación que incorporen o audiovisual de maneira significativa. A unidade busca consolidar unha visión pedagóxica do cinema como recurso educativo transversal. O resultado final será unha experiencia contextualizada e adaptable á realidade dos centros educativos, orientada á participación activa e á aprendizaxe significativa.

Obxectivos

- Diseñar unha unidade didáctica contextualizada para FP Básica.
- Incorporar recursos cinematográficos con finalidade educativa.
- Promover a educación emocional a través do audiovisual.

6. Metodoloxía e avaliación

O curso impártese na plataforma de teleformación de CCOO Ensino, que opera co software Moodle.

Cada módulo do curso está deseñado para proporcionar os coñecementos e habilidades esenciais relacionados co tema do que se trata. Polo tanto, é preciso que consultes activamente os materiais proporcionados. O contido dos módulos irase mostrando progresivamente a medida que o curso avance.

Do mesmo xeito, cada módulo ten actividades avaliáveis que terás que entregar, dentro dos prazos establecidos. Cada actividade valórase nunha escala de 0 a 10 puntos. Para superar o curso requírese unha nota media, ponderada en función do peso de cada actividade, superior a 7 puntos. Se unha tarefa non acada os 5 puntos, poderá enviarse de novo, cun máximo de tres intentos.

A continuación podes consultar a táboa en que se detallan as actividades, a súa ponderación específica e as respectivas datas de entrega.

Actividade	Ponderación	Data de entrega
Módulo 0 (2 horas)		
Tarefa 0.1. Analizar un videoclip	4%	11 de xaneiro 2027
Módulo 1 (4 horas)		
Tarefa 1.1. Elaborar un comentario	10%	11 de xaneiro 2027

Actividade	Ponderación	Data de entrega
Módulo 2 (4 horas)		
Tarefa 2.1. Investigar unha historia de vida	5%	13 de xaneiro 2027
Tarefa 2.2. Creación dunha cronoloxía visual	5%	14 de xaneiro 2027
Módulo 3 (4 horas)		
Tarefa 3.1. Redactar unha crítica	7%	16 de xaneiro 2027
Tarefa 3.2. Identificar emocións	7%	17 de xaneiro 2027
Módulo 4 (4 horas)		
Tarefa 4.1. Analizar un conflito	7%	19 de xaneiro 2027
Tarefa 4.2. Propor solucións a conflitos	7%	20 de xaneiro 2027
Módulo 5 (4 horas)		
Tarefa 5.1. Presentar unha produción galega	14%	24 de xaneiro de 2027
Módulo 6 (3 horas)		
Tarefa 6.1. Crear 3 clips de vídeo a partir dunha película	16%	27 de xaneiro 2027
Módulo 7 (5 horas)		
Tarefa 7.1. Proxecto final	18%	31 de xaneiro 2027

7. Comunicación

Hai dispoñibles varios medios de comunicación: un foro de avisos e un foro específico en cada módulo. Estes foros serven para facilitar a interacción tanto co titor como co resto de participantes. Así mesmo, a plataforma ofrece un sistema de mensaxería interna. Como opción final, tamén é posible contactares co titor a través do correo electrónico claudiopan@galicia.ccoo.es

8. Transferencia e impacto nas aulas

O proxecto final realizado (de integración da creación audiovisual no currículo dunha materia), así como as competencias en creación audiovisual adquiridas no curso, poden aplicarse nas aulas, para iniciar o alumnado dos centros educativos na creación audiovisual a través do *smartphone*.

9. Requirimentos para seguir o curso

- Para poder seguir o curso sen dificultade será preciso dispoñer de:
- Un teléfono intelixente (*smartphone*) coa app de VN instalada.
- Espazo de almacenamento libre para gravación e edición.
- Coñecementos básicos de informática: capacidade para usar un navegador web, realizar buscas en Internet e xestionar arquivos (subir, descargar, gardar, etc).
- Conexión a internet para acceso a recursos e entrega de tarefas.
- E, por último, ganas de experimentar cunha nova ferramenta!

10. Licenza de uso

Os contidos do curso están publicados baixo a licenza Creative Commons 4.0 Atribución-Compartir igual, que recolle as seguintes condicións:

- Liberdade de copiar e redistribuír o material en calquera medio ou formato.
- Liberdade de remesturar, transformar e recrear sobre o material, distribuindo as modificacións coa mesma licenza ca a orixinal.
- Obriga de dar o recoñecemento apropiado, fornecer un vínculo á licenza e indicar se se fixeron cambios.